

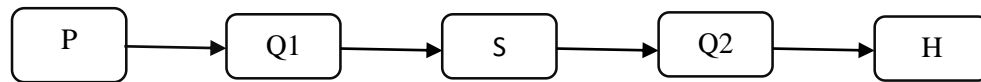
BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bersifat *deskriptif analitik* dengan studi observasional karena bertujuan untuk menganalisis Hubungan Durasi Bermain *Game Online PUBG Mobile* Terhadap Risiko *Neck Pain* Pada Mahasiswa di Kota Malang. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional* yaitu data penelitian dapat dikumpulkan sesuai kondisi atau situasi saat penelitian tersebut berlangsung, sehingga pengumpulan data cukup dilakukan sekali atau pada waktu penelitian dilakukan, tanpa harus melihat latar belakang atau kejadian yang telah lalu ataupun yang akan datang. Apabila variabel yang diteliti lebih dari dua, pengumpulan data bisa dilakukan relatif secara bersamaan (Siswanto dkk., 2016).

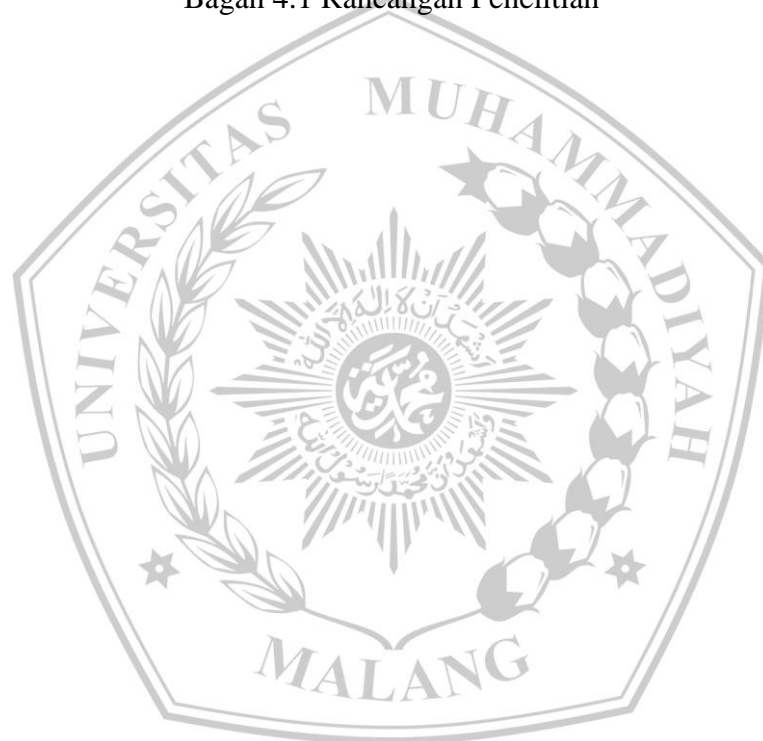
Penelitian ini menggunakan data primer dari keluhan muskuloskeletal yang diperoleh melalui kuesioner *Nordic Body Map* (NBM) yang dibagikan untuk diisi oleh responden dan untuk data Durasi Bermain *Game Online Pubg Mobile* di peroleh melalui alat ukur berupa skala *likert* yang terdiri dari beberapa item yang keseluruhannya berbentuk pertanyaan *favorable*. Subyek diminta untuk memilih salah satu kategori dari 3 kategori jawaban yang mewakili dirinya yaitu, dengan cara meng *check list*. Dengan jawaban paling tinggi di beri skor 3. Rancangan penelitian dapat dilihat pada skema berikut:



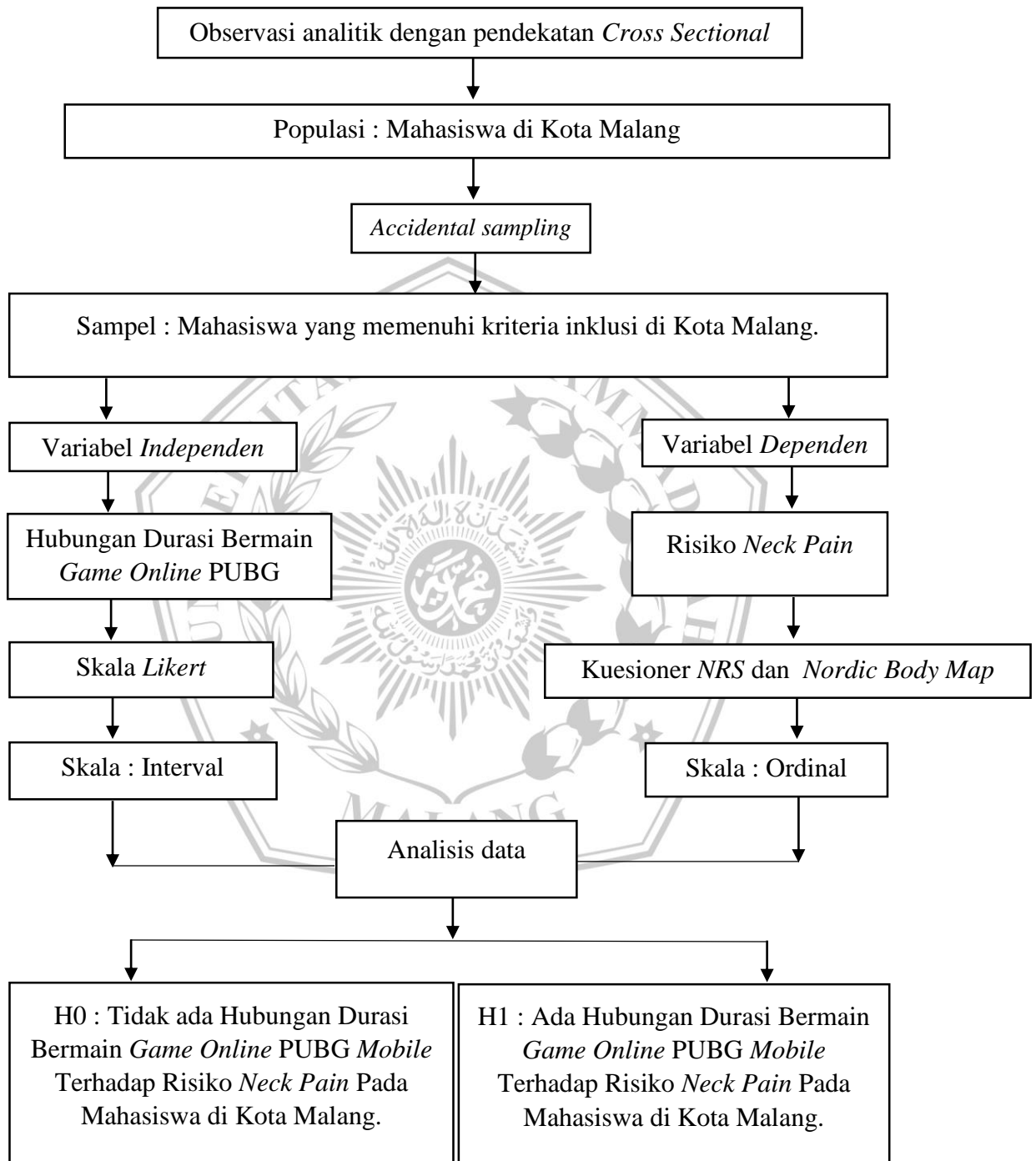
Keterangan:

P : Populasi
S : Sampel
Q1 : Penyebaran *questioner* skala *likert*
Q2 : Penyebaran *questioner* *NBM*
H : Hasil *questioner*

Bagan 4.1 Rancangan Penelitian



B. Kerangka Kerja Penelitian



Bagan 4.2 Kerangka Kerja Penelitian

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah sejumlah subyek besar yang mempunyai karakteristik tertentu (Sastroasmoro dkk., 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Malang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang memenuhi kriteria inklusi di Kota Malang.

3. Sampling

Sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *accidental sampling*. Pengambilan sampel yang dilakukan dengan mengambil kasus atau responden yang kebetulan ada atau tersedia di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian. Sample yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut:

a) Inklusi

- 1) Responden yang dijadikan sampel adalah mahasiswa di Kota Malang.
- 2) Responden pemain *game online PUBG mobile*.
- 3) Responden bersedia untuk dijadikan sampel penelitian dan mau bekerja sama hingga penelitian berakhir.

b) Eksklusi

- 1) Responden sudah pernah bermain *game online* minimal 1 tahun terakhir (sudah bermain *game online* sejak 1 tahun yang lalu).

- 2) Responden bermain game selain *pubg mobile*.
- 3) Responden bermain game selain di *smartphone*.
- 4) Responden bermain *PUBG mobile* < 2 jam dalam seminggu.

D. Variabel Penelitian

Variabel independen atau variabel bebas pada penelitian ini adalah Hubungan Durasi Bermain *Game Online PUBG Mobile*. Variabel dependen atau variabel terikat pada penelitian ini adalah Risiko *Neck Pain*.

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini memerlukan suatu definisi operasional agar dapat direalisasikan dan berada pada batasan-batasan yang konkrit. Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
1	Independen : Durasi Bermain <i>Game Online PUBG Mobile</i>	Dalam bermain <i>game</i> secara statis menyebabkan oto berkontraksi lebih lama sehingga aliran darah ke jaringan otot terbatas terutama otot leher.	Waktu bermain <i>game online</i> dalam satu minggu (Ulfa, 2017)	1=Rendah (2-10 jam) 2=Rendah (11-20 jam) 3=Sedang (21-30 jam) 4= Berat (> 31 jam)	Interval
2	Dependen : <i>Neck pain</i>	Nyeri yang dialami dari pangkal tengkorak (<i>occiput</i>) ke bagian atas punggung dan membesar secara lateral ke batas luar dan superior pada tulang belikat (<i>skapula</i>).	<i>Skala (NRS)</i> dan <i>Nordic Body Map</i>	1=Tidak Nyeri 2=Nyeri Sedang 3=Nyeri 4=Sangat Nyeri	Ordinal

F. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Malang. Dilakukannya penelitian di tempat tersebut dengan pertimbangan sampel dapat dengan mudah di temukan.

G. Waktu Penelitian

Peneliti menyusun proposal penelitian pada bulan Agustus 2018 sampai oktober 2019, dan melakukan penelitian pada bulan Juli 2019 sebanyak 2 kali dalam bentuk kuisisioner.

H. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat izin dari Universitas Muhammadiyah Malang untuk melakukan penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan penelitian yang menekankan etika penelitian yang meliputi :

1. *Autonomy*

Yaitu hak untuk menjadi responden dengan membagikan lembar pengantar kuesioner kepada subjek penelitian, dengan tujuan supaya subyek mengetahui identitas peneliti, maksud, tujuan dan manfaat penelitian serta dampak yang diteliti selama pengumpulan data. Subjek penelitian diminta menjadi responden dalam penelitian jika subjek penelitian bersedia, maka subjek penelitian dipersilahkan menandatangani surat persetujuan *informed consent*. Namun, jika

subjek penelitian tidak bersedia maka peneliti tidak bisa memaksa dan cukup mengucapkan terimakasih.

2. *Anonimity* (Tanpa Nama)

Yaitu kerahasiaan identitas responden terjaga dengan cara peneliti tidak mencantumkan nama lengkap responden pada lembar kuesioner, tetapi diganti dengan inisial nama responden.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Yaitu data dan informasi mengenai responden dalam kuesioner dan hasil pengukuran dengan skala disimpan dalam arsip penelitian dan hanya peneliti saja yang bisa mengakses informasi tersebut.

I. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Skala *Likert* dan *Nordic Body Map*.

J. Prosedur Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
 - a) Menyusun proposal penelitian.
 - b) Melakukan studi pendahuluan pada Mahasiswa di Kota Malang.
 - c) Mempersiapkan alat instrumen penelitian yang akan digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan

menggunakan *informed consen* serta alat dan bahan yang mau digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Menyiapkan alat dan bahan untuk menyaring sampel yang sesuai dengan kriteria inklusi.
- b) Memastikan bahwa sampel bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian dengan memberikan surat persetujuan. Jika responden setuju maka selanjutnya peneliti menjamin kerahasiaan data dari responden.
- c) Sampel diminta untuk mengisi kuisisioner *Nordic Body Map*.
- d) Pemberian arahan cara menjawab kuesioner yang baik dan benar.
- e) Pengumpulan kuesioner yang telah diisi oleh responden.
- f) Observasi serta penilaian dari peneliti terhadap durasi bermain *game online PUBG mobile* dari responden untuk mengetahui hubungan terjadinya *neck pain* dengan penilaian Skala *Likert*.

3. Tahap pengolahan data

Proses pengolahan data dalam penelitian ini terdiri dari :

- a. Pemeriksaan data (*editing*)

Editing merupakan pemeriksaan data dari hasil pengumpulan data, yang berupa daftar pertanyaan, kartu, buku register dan lain-lain (Siswanto dkk., 2016).

b. Pemberian kode (*coding*)

Coding merupakan salah satu cara menyederhanakan data hasil penelitian dengan memberikan simbol-simbol tertentu untuk masing-masing data yang sudah diklasifikasikan (Siswanto dkk., 2016).

c. *Entry data*

Entry data merupakan kegiatan memasukkan data, kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana atau bisa juga dengan membuat tabel kontingensi (Hidayat, 2009). Peneliti melakukan *entry data* dengan memasukkan nama inisial responden, usia, jenis kelamin, dan jenis pekerjaan.

d. Tabulasi data

Tabulasi data yaitu menyusun dan mengorganisir data sedemikian rupa, sehingga akan dapat dengan mudah untuk dilakukan penjumlahan, disusun dan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik (Siswanto dkk., 2016).

K. Analisa Data.

Analisis Data Analisis statistika untuk mengolah data yang diperoleh akan menggunakan program komputer dimana akan dilakukan 2 macam analisa data, yaitu :

a. Analisa Univariat

Analisa univariat merupakan analisis yang dilakukan secara deskriptif untuk menganalisis setiap variabel. Variabel yang terkait meliputi usia, jenis kelamin, pekerjaan, durasi bermain PUBG *mobile*

dan *neck pain* yang merupakan kategori dihitung menggunakan frekuensi, presentase dan data numerik.

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dengan menggunakan uji statistik chi square, dengan nilai $(\alpha)=0,05$. Kemudian nilai input (p) data dibandingkan dengan nilai α . Apabila nilai $z(p) > \alpha$ maka tidak terdapat hubungan, sedangkan apabila nilai $z(p) < \alpha$ maka terdapat hubungan. Uji bivariat ini dibagi menjadi 2 komponen yaitu :

1. Uji normalitas data

Kenormalan distribusi frekuensi data juga menentukan analisis data, apabila distribusi frekuensi data normal dapat digunakan analisis uji statistik parametrik. Tetapi bila distribusi datanya tidak normal dapat digunakan uji statistik nonparametrik. dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji *kolmogorov smirnov* karena responden yang akan diteliti lebih dari 60 responden.

2. Uji korelasi

Uji korelasi atau hubungan satu variabel dengan variabel lain. Variabel yang terkait yaitu durasi bermain *game online* PUBG dengan risiko *neck pain* dan melihat hasil dari uji korelasi yaitu kuat atau lemahnya suatu korelasi antar variabel tersebut.

Dalam uji korelasi ini peneliti menggunakan uji *spearman* karena data tidak normal.

